



La independencia en educandos de 1º, 2º grados multígrados desde los turnos de juego

The independence in educandos 1º, 2º grades multígrados from the shifts of game

Ayret Ramírez- Guevara

<https://orcid.org/0009-0006-9463-518X>
airetr8320@gmail.com

Nismel Crespo- O'Relly

<https://orcid.org/0000-0002-2292-3135>
nismel@unica.cu

Yunisley Quiñones-Aquino

<https://orcid.org/0000-0001-9812-1959X>
yunisley14@gmail.com

Institución Educativa Julio Antonio Mella, Ciego de Ávila, Cuba.
Universidad Máximo Gómez Báez. Centro Universitario Municipal Morón, Cuba.
Universidad de Ciencias Médicas de Morón, Cuba.

Resumen

La independencia en los educandos se puede lograr desde los turnos de juego, al aprovechar las potencialidades del entorno, la familia, el docente, los educandos del grado, del grupo y de grados superiores. Sobre esta base, se plantea como objetivo proponer un sistema actividades para la independencia en educandos de 1º, 2º grados desde los turnos de juego en la institución educativa de la enseñanza primaria multígrado. Se emplearon métodos teóricos como el histórico-lógico, analítico-sintético, inductivo-deductivo, enfoque de sistema, modelación y métodos empíricos como el análisis documental, observación, entrevista grupal a educandos y criterio de especialistas. Se utilizaron métodos de procesamiento matemático y estadístico: análisis porcentual y estadística descriptiva. Se consideró como población a los 12 educandos del grupo multígrado de 1º,2º grados de la institución educativa de la enseñanza primaria Julio Antonio Mella, de la Zonal Rural 2 en el municipio Morón.

Palabras clave: educandos, grados multígrados, independencia, turnos de juego

Abstract

The work shows, how to achieve the independence in educandos of 1º, 2º grades from the



game shifts in the institution multigrado, where it shows how to take advantage of the potentialities of the environment, the family, the educational one, the educandos of the grade, of the group and of the superior grades, with the use of the intellectual abilities and of work. On this base, this article has as objective to contribute to the independence in educandos of 1º, 2º grades from the game shifts; it outlines, how they manifest the educandos intellectual abilities and abilities related with the work in the teaching-learning process from the game shifts, how interactúan and the motivation with the use of teaching means and didactic games. The foundations of the system of activities are assumed from the dialectical-materialistic thing that they facilitate the application of methods of the theoretical and empiric level, as well as methods of mathematical and statistical prosecution.

Keywords: educandos, game shifts, independence, institution multigrado.

Introducción

El docente primario que dirige el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) en las escuelas primarias multigrados, debe contribuir al desarrollo multifacético del educando desde lo intelectual, lo moral, lo estético, político ideológico, lo físico. Lo anterior tributa a la Política Educativa del país al educar en este tipo de enseñanza, a educandos de diferentes grados y diferentes edades.

Desde posiciones científicas, se ha abordado el trabajo con diferentes grupos multigrados y cómo perfeccionar esta labor. Sin embargo, es necesario investigar el tema relacionado con la independencia de los educandos en el multigrado desde los turnos de Juego. Es en esta actividad donde el educando desarrolla un pensamiento reflexivo, aprende a cooperar con sus compañeros, a respetar los derechos de los otros, asumir responsabilidades, a aceptar las penalidades impuestas, a dar oportunidad a los demás, en fin a vivir en sociedad.

En el juego, el educando desarrolla su iniciativa, su imaginación infantil, su valor arriesgarse, su autodomínio, el juego aumenta la interrelación afectiva en el grupo y hace que el educando descubra el mundo a su alrededor. Por lo que resulta importante el hecho de que todo docente multigrado, tenga conocimientos de cómo trabajar el turno de Juego, en cómo aprovechar las potencialidades que se desarrollan en los educandos en función de



su aprendizaje y del crecimiento y desarrollo de la personalidad.

En la temática relacionada con la educación en la escuela rural han incursionado investigadores del perfil pedagógico en el ámbito nacional entre los que se destacan Santamaría (2007); Marrero (2007), Celiano (2011), Crespo (2012) entre otros. Sobre el tema referido al juego se reconocen los trabajos de: Jukovskaia (1978), Rico (2003); es oportuno resaltar que el tema del juego desde el multigrado lo afrontó desde su tesis de maestría (2008) y doctorado (2012), Crespo, y desde su trabajo de diploma Pérez (2020) y el trabajo independiente ha sido trabajado por Soca (2002) y Cárdenas (2009).

Lo expuesto conduce a aseverar que la temática de la institución de la enseñanza primaria multigrado ha sido abordada por las Ciencias Pedagógicas, pero aún la arista para trabajar la independencia de los educandos desde el turno de juego en educandos de 1º, 2º grados en la escuela primaria multigrado, ofrece un espacio a enriquecer por la Pedagogía. En el campo investigativo tratado se dan fortalezas vistas en la existencia del Modelo de la Escuela Primaria que resulta el documento rector para enfrentar la labor educativa en el sector rural, que hace referencia a las formas organizativas de impartir la docencia en el contexto áulico de las escuelas multigrado.

No obstante, el análisis realizado sobre la base de los resultados de visitas a clases, ayudas metodológicas, así como el estudio bibliográfico y los resultados de la tesis de maestría y doctorado, develan un grupo de problemáticas como la insuficiente utilización de medios en los turnos de juego que permita potenciar la independencia. Resulta limitado en el educando el desarrollo de su iniciativa, su imaginación infantil, su valor para arriesgarse, su autodomínio, su interrelación afectiva en el grupo, que descubra el mundo a su alrededor en el turno de juego. Por ello, se plantea como objetivo proponer un sistema actividades para la independencia en educandos de 1º, 2º grados desde los turnos de juego en la institución educativa de la enseñanza primaria multigrado.

Para la recopilación y análisis de la información se emplearon métodos del nivel teórico como el histórico-lógico, analítico-sintético, inductivo-deductivo, enfoque de sistema, modelación y del nivel empírico el análisis documental, observación, entrevista grupal a educandos, criterio de especialistas. Se utilizaron métodos de procesamiento matemático y



estadístico: análisis porcentual y estadística descriptiva.

Se consideró como población el grupo multigrado de 1º, 2º grados de la institución educativa de la enseñanza primaria Julio Antonio Mella, ubicada en el Zonal Rural 2 en el municipio Morón, conformado por 12 educandos (cuatro educandos de 1º y ocho de 2º grados), porque una de las autoras de esta investigación, es maestra de este grupo multigrado y forma parte de este colectivo pedagógico. Puede brindar seguimiento directo a los mismos, de manera que los resultados respondan a las actuales transformaciones.

Desarrollo

El juego, antecedentes. El P.E.A del turno de juego en el multigrado

El juego tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. Criterio de Vigotsky, citado por R. I Jukovskaia (1978), considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. La historia del juego data del pasado antiguo humano. Los juegos son una parte integral de todas las culturas y es una de las formas más viejas de interacción social humana. Los juegos formalizaron expresiones del juego las cuales dejaron para ir más allá de la imaginación inmediata y actividad física directa.

El origen de la historia del juego ha tenido incidencia en la sociedad desde las diferentes manifestaciones artísticas como la música, la plástica, la danza, el teatro y se observa también en el circo. El juego, al principio de la sociedad humana, se relaciona como parte de rituales religiosos o esotéricos, o como ritos de iniciación en una nueva etapa de la jerarquía social, lo que estimuló en el hombre el desarrollo de la imaginación y del pensamiento

En todos los seres humanos el juego es una actividad presente. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie, al resultar este una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, ya que les permite



potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo, siendo este importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de la personalidad de los educandos en la escuela primaria multigrado.

Para abordar el P.E.A del turno de juego en el multigrado, es oportuno tener en cuenta los criterios de Rico (2000), quien plantea que:

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en el transcurso de las asignaturas escolares y tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del alumno, constituyendo la vía mediatizadora fundamental para la adquisición de los conocimientos, procedimientos, normas de comportamientos, valores, legados por la humanidad. Así, en el desarrollo del proceso, el escolar aprenderá diferentes elementos del conocimiento – nociones, conceptos, teorías, leyes- que forman parte del contenido de las asignaturas y a la vez se apropiará de los procedimientos que el hombre ha adquirido para la utilización de conocimientos. (p. 50)

Según criterios de Zilberstein 1999, citados por Caballero (2000) el proceso de enseñanza aprendizaje constituye la vía mediatizadora esencial para la apropiación de conocimientos, habilidades, hábitos, normas de relaciones, de comportamientos y valor, legados por la humanidad que se expresa en el contenido de enseñanza en estrecho vínculo con el resto de las actividades docentes y extradocentes que realizan los estudiantes.

El anterior autor Citado por Rodríguez (2004), plantea que las formas de organización de la enseñanza (¿cómo organizar el proceso de enseñar y aprender?) Constituyen la estructura externa que dinamiza el proceso pedagógico, en ellas intervienen los componentes personales y no personales. Cómo formas de organizar la enseñanza se encuentra: La clase, la excursión, la acampada, los círculos de interés, el trabajo en parcelas y huertos, el trabajo pioneril y otras.

Romero (2008), al referirse a la utilización de los espacios no formales en las escuelas primarias rurales plantea que los aportes de estudios demuestran un aspecto significativo



que conocer por los docentes y las familias del sector rural, lo que el niño aprende en la clase y la calidad de su aprendizaje depende no solo de lo que sucede objetivamente en esta, sino también de las condiciones subjetivas que cada uno de ellos ha desarrollado previamente. Se ha concebido, promovido y apoyado numerosas experiencias dirigidas a la creación de espacios no áulicos para la realización de las actividades en el marco rural cobran gran significado: bosque martiano, huerto o parcelas, la biblioteca, el área de exploración, las áreas de juego para desarrollar actividades en el recreo, descanso activo, recibimiento y despedida, etc.

Se reconoce que el aprendizaje es un proceso en el cual el educando, bajo la dirección directa e indirecta del maestro, en una situación especialmente estructurada (...) desarrolla capacidades, hábitos y habilidades que les permite apropiarse de la cultura y de los medios para enriquecerla. Lo anterior ofrece la comprensión de la dirección del aprendizaje del educando con un proceso que abarca las disímiles actividades que se llevan a cabo en la escuela, sin desconocer por eso la especificidad de cada una al integrar lo cognoscitivo con lo afectivo.

En atención a lo enunciado anteriormente esta posición requiere de los límites del concepto proceso de enseñanza-aprendizaje y la creación de condiciones organizativas y metodológicas que permitan la dirección del aprendizaje por medio de todas las actividades que se realizan en la escuela. En una para promover las condiciones subjetivas y objetivas que lo garantizan y en otras para la apropiación de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

De acuerdo con esto se asume que la situación de enseñanza-aprendizaje se manifiesta como el espacio de interacción en el que se organizan las condiciones necesarias y suficientes para el proceso de apropiación y dominio de contenidos de enseñanza-aprendizaje. Esta concepción justifica la modificación de las prácticas que conciben el aula como el lugar, espacio y contexto principal de aprendizaje, la clase como la principal forma de dirección de ese proceso y la incorporación de nuevas formas y contextos, cuya continuidad y reciprocidad con la clase aseguren funcionalmente el carácter único e integral de la dirección del aprendizaje.



Lo primero argumenta que el turno de juego en el multigrado es un espacio para el aprendizaje desarrollador que permite contribuir a la capacidad física de los educandos de de 1º, 2º grados. El turno de juego, está ubicado en el horario docente, (instrumento organizativo que permite la ubicación de las actividades docentes que se desarrollan en la institución; este turno en el multigrado 1º, 2º está organizado de forma tal que ambos turnos coincidan en el mismo horario del día, posibilitando entre los educandos interacción entre ellos que contribuyan al desarrollo de motivaciones e intereses; se desarrollaron vínculos afectivos y de cohesión al grupo, espíritu emulativo, sentido crítico, construcción de actitudes positivas hacia el aprendizaje, favoreciendo la expresión oral, a lo que se une capacidad física .

Crespo (2008) en su tesis de maestría refiere que eesta actividad, al igual que todas en la escuela debe estar debidamente organizada. El recreo al aire libre ejerce, indudablemente una influencia positiva sobre el escolar. Se debe propiciar que los juegos utilizados impliquen alguna movilidad sin que sean ruidosos ni excitante, o sea, que pongan en movimiento dinámico a los músculos que han mantenido estáticos durante la actividad docente, pero no prácticas de deportes como voleibol, baloncesto, ya que pueden ejercer una influencia negativa sobre la capacidad de trabajo, pues conllevan una gran movilidad, es decir, una sobrecarga intensiva. Otro aspecto importante es crear las condiciones para que durante el recreo los escolares merienden, tomen agua, se muevan libremente, vayan al baño, jueguen, etc.

El juego permite desarrollar, por su gran valor biológico y pedagógico, un medio indispensable en la formación de la personalidad del educando, ofrecen gran diversidad de movimientos e incitan al educando a dar el máximo de esfuerzo en su práctica, labor que realiza con su espíritu emulativo. Propician, además, la acumulación de experiencias sociales, motrices y cognoscitivas, influyen en el desarrollo físico y mental, mediante la variedad de actividades lúdicos que se ofrecen consolidando hábitos motores y desarrollando habilidades.

En atención a lo expresado por Crespo (2008), es oportuno reflexionar lo positivo que resulta el turno de juego en el aula multigrado como otro momento de dirección del



aprendizaje al igual que el recreo donde el educando pueda tener movilidad, sin ser muy ruidosa, ni excitante. Mediante los juegos los educandos aplican y consolidan los conocimientos y las habilidades motrices que han ejercitado en la gimnasia básica, así como la independencia.

La independencia de los educandos de 1º, 2º

El desarrollo del juego en educandos de 1º, 2º grados, permite construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los educandos un aprendizaje que sea realmente significativo para conducirlos en el mundo del conocimiento, a lo que se le suma el desarrollo de su personalidad.

Beltrán (2021), citando A Bruner (1960), refiriéndose al juego lo distingue como una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos; en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos. Idea muy necesaria para desarrollar en los educandos de 1º, 2º grados la independencia, al ser el juego entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky (1982), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget, 1956).

Para Vigotsky el juego es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo, al recibir la ayuda del adulto, el niño siempre se comporta arriba de su propia edad, lograr ampliar su zona de desarrollo próximo., meritoria esta idea para efectuar actividades con educandos de 1º, 2º grados con la familia, el docente, educandos de los grados superiores para desarrollar la independencia.

En atención a los criterios de Bruner, Piaget y Vygotsky, citados por Beltrán (2021), para la autora de este trabajo de curso el juego desarrolla un papel decisivo en el desarrollo de su independencia, desde el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano, porque desde lo psicológico permite estudiar no solo los procesos que relacionan el pensamiento y el lenguaje, sino también posibilita detectar algunas dificultades que empiezan a presentarse en el desarrollo cognitivo y físico, al permitir que los educandos



puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr un aprendizaje que sea realmente significativo.

Es necesario resaltar, al analizar los rasgos de esencia contenidos en los criterios anteriores, los razonamientos de Vigotsky, cuando se refiere al juego, al considerarlo como que este no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Para Crespo (2012), el juego en el proceso educativo de la escuela primaria multigrado es un momento donde se debe utilizar juegos acorde a las diferentes edades, motivaciones e intereses, desarrollando vínculos afectivos y de cohesión al grupo, sentido crítico, construcción de actitudes positivas hacia el aprendizaje, favoreciendo la relación entre lenguaje y pensamiento. Crespo, también refiere en su trabajo “Los juegos y los juguetes en la obra infantil de José Martí”, como estos juegos aportan al conocimiento de la población infantil, al desarrollo de su independencia y su vínculo con la vida. Es meritorio tener en cuenta los criterios Martí (1989), en su obra *La Edad de Oro*, así como de los autores consultados, porque permitirá abordar, cómo desde el juego se potencia la independencia de los educandos.

Autores como Leyva (2011), Franco, (2011), Beltrán (2021), se han referido al juego desde distintas aristas. Según Leyva (2011), citado por Beltrán (2021), el juego como estrategia didáctica para el desarrollo en estas edades, se considera importante, y además resalta “las características predominantes de los juegos, entre ellos los de crianza los que aportan: Integrar al niño y al adulto en un mismo momento de juego, son actividades lúdicas o prelúdicas que se comparten durante la crianza, ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos.

Los corporales: se transmiten generacionalmente, fueron creados a partir de un encuentro, para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional. No son programados de antemano, ni



hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica, son vitales en la organización de un estilo psicomotor.

Teniendo en cuenta los criterios de Calmels (2004), citado por Beltrán (2021), se concluye que se pueden nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución. Para los autores de este artículo los juegos de crianza poseen importancia porque permite rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia, todo ello ayuda a la formación integral de la personalidad de los educandos.

Los autores de este artículo, en lecturas realizadas a la obra de Franco, (2006, 2011), le resultó interesante encontrar entre los criterios de la investigadora, los referidos a que los juegos surgen en los límites de la edad temprana, que incluyen distintos tipos de juegos como otras actividades, también se refiere a lo oportuno que resulta la estimulación temprana, que es más que la relación de los niños con una serie de objetos, los juguetes; y que el juego está siempre presente en la vida del niño. Elemento este que aporta a cómo potenciar actividades desde los turnos de juego que desarrollen la inteligencia.

Otros criterios oportunos a considerar, son los referidos de manera escalonada, en su trabajo de diploma de Beltrán (2021), al reseñar que se suele decir que los niños y niñas en la Infancia Preescolar no pueden realizar muchas actividades por sí solos; pero si el maestro se preocupa de estimularlos se puede comprobar que su inteligencia y creatividad es mucho más amplia e interesante de lo que se puede pensar. Para ello, se debe confiar en su capacidad e instinto de supervivencia. Elemento este que es vital para potenciar la independencia.

Boden (1994), citado por Beltrán (2021), refiere que los programas que producen dibujos, versos, que juegan ajedrez, establecen diálogos, realizan diagnósticos o resuelven problemas científicos, remiten a un estudio detallado sobre los procesos mentales del ser humano, siendo estos últimos una base para la creación. Resumiendo los planteamientos de la autora, se evidencia como en el proceso educativo integral del juego, (el juego), es decisivo en esta etapa de la vida.



A propósito de lo planteado con anterioridad, los intereses que en la edad comienzan naturalmente a formarse a través de los juguetes, juegos, tienen su más profundo desarrollo gracias a la lectura de los libros, también está relacionado el interés hacia los niños y adultos que viven lejos de nosotros que pertenecen a otros pueblos y razas. Por lo que es oportuno en el proceso educativo integral del juego ofrecerles juegos a nuestros educandos, de otros países, debido a que esto ha sido un problema de la educación internacional enfocado de modo insuficiente.

Lo anterior permitirá el desarrollo de la independencia en educandos de 1º, 2º grado en sus diversas modalidades, de forma que se estimule su actividad creadora y su iniciativa. Es por ello que pretendemos realizar algunas consideraciones en torno a este tema que debe ocupar su justo lugar en la problemática del proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador.

Soca (2002) refiere que la capacidad para el trabajo independiente aumenta en la medida que se desarrolla la autoactividad de los alumnos. Cuando hablamos de trabajo independiente de los educandos, estamos indicando con ello una relación entre autoactividad e independencia. Mayor grado alcanzado en el desarrollo de la independencia posibilita un mayor nivel de la autoactividad. Trabajo independiente de los estudiantes en el PEA, medio para continuar desarrollando su autoactividad e independencia, expresión del grado de la autoactividad lograda.

La autora anteriormente citada plantea que para algunos autores el trabajo independiente es solucionar tareas sin la ayuda del maestro; otros opinan que es toda actividad de los alumnos en la cual hay implícita una iniciativa.

El trabajo independiente requiere de dos características:

- Es una tarea orientada por el maestro con el tiempo razonable para responderla.
- Es la necesidad resultante de la tarea que tienen los alumnos de buscar y seleccionar las mejores vías para su solución.

El concepto de independencia solamente puede entenderse en su dinámica, en su desarrollo. El máximo nivel de independencia presupone: Determinados conocimientos y habilidades, la comprensión de la tarea, del objetivo de la actividad, el dominio del método



de solución, capacidad para transformar el método de trabajo en correspondencia con el objeto de la tarea, su carácter y buscar nuevos procedimientos para su solución.

Sistema de actividades para la independencia en educandos de 1º, 2º grados desde los turnos de juego en la escuela primaria multigrado

Actividad 1. Título: Todos juntos pero independientes.

Objetivo: Desarrollar habilidades (ampliar sus conocimientos, buscar información) en el trabajo con fichas que permitan la independencia en los educandos de 1º, 2º grados en el multigrado.

Medios de enseñanza: Fichas con preguntas para responder, informativas, con ejercicios para resolver, secuencias de láminas. Formas organizativas: individual y grupal. Evaluación: coevaluación.

Instrumentación:

La maestra comenzará explicando a los educandos que en el turno de juego van ellos a trabajar de forma independiente, pero a la misma vez ayudando a su equipo y recibirán apoyo de los educandos de su equipo, del docente y la familia. La maestra repartirá fichas a los equipos que estarán organizadas para educandos de 1º y 2º grados en atención a sus niveles de aprendizaje (asimilación, desempeño).

La maestra repartirá las fichas a cada equipo, las cuales los educandos resolverán de manera independiente, (la maestra en algunos casos leerá la orden al educando de lo que demanda la ficha) posterior a ello les dará un tiempo a cada equipo para que resuelvan las orientaciones que aparecen en cada ficha, luego la maestra presenta un medio de enseñanza colectivo que se titula quién corre más, donde aparecen un caballo y un poni, los que alcanzarán un desplazamiento hacia la meta según la actuación que ofrezca cada equipo. En dependencia de las respuestas que emitan los educandos de las fichas anteriores entregadas se les explica a los educandos que la trayectoria de ambos animales, que representan a cada equipo.

Fichas 1.



¿Qué colores representa los días de invierno, calor y frío?

Ficha 2. Lee de forma correcta y fluida la siguiente información.

Yo amo a mi mamá.

Ficha 3.

Calcula:

9+5 8+7 23+3 35+2 24+5 65+8

Ficha 4. Se le presentará una secuencia de láminas para ser ordenadas. Ficha 5 Coloca la letra que falta. (Ciuda__, Amista_, Ca__po., Liberta__, Bo__bón)

Ficha 6.

Lee la siguiente ficha informativa. (Analizar la palabra presión por significado)

Tomando tu presión, proteges tu corazón.

Posterior a la competencia los educandos evaluarán el desempeño de cada educando del equipo, y del equipo.

Actividad 2. Título: Ruleta del saber.

Objetivo: Desarrollar habilidades en el trabajo con fichas y hojas de trabajo que permitan la independencia en los educandos de 1º, 2º grados en el multigrado.

Medios: Fichas, dados, papeles para rasgar, colores y crayolas. Formas organizativas: individual. Evaluación: Evaluación por la maestra.

Instrumentación.

La maestra invitará a los educandos a realizar un juego cuya condición básica para ganar es la independencia, a lo que se suma la buena comunicación, relaciones interpersonales y la ayuda entre los miembros del equipo, así como el apoyo de los educandos de su equipo, del docente y la familia. El juego consiste en una ruleta que posee los colores de arcoíris y que cada color representa a una asignatura de las cuales ellos reciben en el grado escolar que ellos cursan. Esta ruleta contiene unas manecillas que al ser giradas caerá en uno de los colores que esta posee, se acompañará de un dado y de fichas, el cual puede ser lanzado



por el modelador, un miembro del equipo o el educando que será evaluado.

El dado se relaciona con el número de la ficha, es decir, cuando sea lanzado el dado según el número que caiga, será el número de la ficha que se selecciona. En estas fichas aparecen ejercicios como leer palabras, formar palabras en el componedor, leer oraciones, lectura de números, identificación de seres vivos y no vivos, modelar con plastilina, rasgado de papel, cantar. Se muestran ejemplos para 2º grado. Cada educando que tome una ficha en sus manos debe resolverla de manera independiente y según la ficha le será permitida la cooperación de otro miembro del equipo. Se concluye el juego, valorando los resultados y comparando los equipos en atención a la cantidad de respuestas correctas dadas.

Ejemplo de hoja de trabajo y fichas de contenidos en la asignatura de matemática.
(Tomado de la Tesis de maestría de Crespo N 2008)

“Ser culto es el único modo de ser libre”

José Martí.

1. $9+5$ $27+5$ El primer sumando que es ____ representa la
 $6+7$ $38+9$ edad que tenía José Martí cuando escribió
 $8+4$ $48+4$ su primera carta.
 $6+6$ $59+6$

2. A) $8+X=16$ B) $7+X=13$ c) $8+X=14$ D) $9+X=15$

a) La suma del inciso a, qué es ____, es la edad que tenía José Martí cuando cayó en presidio.

Tarjetas para escolares del I nivel:

1.- Resuelve: $15-6$ $36-5$ $16-7$ $47-8$ $17-8$ $67-9$ $18-9$ $88-9$

a) Escribe el numeral del mayor minuendo.

b) Descomponlo como suma.

c) Escribe su antecesor y sucesor.



2.- $15 - X = 7$ 17- $X = 8$ 18- $X = 9$

a) Si al menor número le restamos 6 obtenemos como resultado ____

3. Escribe un número de 2 lugares. Escribe su numeral.

EJEMPLO DE HOJA DE TRABAJO Y FICHAS DE CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA DE LENGUA ESPAÑOLA.

I NIVEL: Texto “La casita de Martí”

1.- En la lectura se habla de: ____ Martí. ____ La casita de Martí. ____ De los apuntes de Martí. ____ De los trabajos que pasó Martí.

2.- Completa la expresión:

a) El texto leído está escrito en _____ y una de sus características es _____.

b) La palabra que corresponde al esquema gráfico es:

‘ ____ ____ ____ ____ ’

maestro Martí casa

II NIVEL:

1.- Debemos amar y respetar la casa de Martí porque: _____.

2.- La autora titula el texto “La casita de Martí” porque: _____.

III NIVEL:

1.- La casa de Martí significa para mí: _____.

2.- Esta obra pudiera titularse: _____.

3.- Redacta un texto donde manifieste como idea central el título que sugeriste.

Actividad 3. Título: Adivina, adivinador.

Objetivo: Desarrollar habilidades intelectuales (escribir correctamente palabras con familiarizarse con los órganos de los sentidos, (tacto), los que les permite conocer el mundo que los rodea y de trabajo, así como la comunicación que permitan la



independencia en los educandos de 1º, 2º grados en el multígrado.

Medios: tarjetas, franelógrafo, cuaderno de escritura. Formas organizativas: equipos.

Evaluación: coevaluación.

Instrumentación:

La maestra invitará a los educandos a participar en un juego, el cual consiste en que cada participante de cada equipo llevará en sus espaldas tarjetas con palabras escritas y a partir de preguntas que realiza el equipo contrario, deben estos adivinar. Este juego tiene como condición, que no se puede preguntar qué palabra es y que las respuestas deben contestarse con Sí o No. Al descubrir la palabra se van colocando los ganadores.

Luego se colocarán las palabras en el franelógrafo y todas llevarán estas a un pautado, con letra bonita, las dividirán en sílabas y luego los perdedores se les vendará sus ojos y el maestro seleccionará un participante el cual ellos deberán ir tocando para identificar quién es, si lo identifican irán al pautado, escribirán el nombre del niño y lo dividirán en sílaba y así concluye el juego.

Actividad 4. Título: Día y noche.

Objetivo: Desarrollar habilidades (asociar conceptos, objetos, fenómenos naturales), en el trabajo con fichas que permitan la independencia en los educandos de 1º, 2º grados en el multígrado.

Medios de enseñanza: Fichas. Forma organizativa: individual. Evaluación: autoevaluación.

Instrumentación:

La maestra colocará boca abajo un grupo de fichas que tendrán dibujados el Sol y la Luna, donde cada educando escogerá al azar una ficha y rápidamente leerá el contenido que está al dorso de la misma que contiene al Sol y buscará en la ficha que contiene a la Luna su respuesta (estas respuestas pueden estar dadas en palabras, ilustraciones, acciones a realizar), pueden participar todos los educandos y se irán premiando con aplausos. En este juego se pueden utilizar en las fichas asociaciones de conceptos, ejemplos figuras de cuatro lados (Cuadrados) y otros.



Actividad 5. Título: La gallinita ciega.

Objetivo: Desarrollar habilidades como (asociaciones de conceptos, objetos, fenómenos naturales) en el trabajo con fichas que permitan la independencia en los educandos de 1º, 2º grados en el multígrado.

Medios de enseñanza: Pañuelo y fichas. Forma organizativa: Equipos. Evaluación: coevaluación.

Instrumentación:

El juego se iniciará motivando a los participantes a jugar a la gallinita ciega, (juego de otros países y Cuba) este consiste en que después de vendado un educando, extraerá de una caja una ficha que mostrará a todos, y a partir de ahí sus compañeros irán diciendo ideas con las cuales él podrá descubrir qué dice su ficha, cuando él adivina la palabra entrega el pañuelo a otro participante quien repetirá toda la acción. El maestro detendrá el juego cuando el tiempo termine o decaiga el interés.

Se podrán utilizar fichas con palabras como:

Ficha 1: ciudad, campo. Ficha 2: Sol, estrella Ficha 3: ortoedro, cuadrado

Ficha 4: Lluvia, invierno.

Posteriormente se utilizará las palabras que aparecen en las fichas en actividades orientadas por el maestro según el grado que cursan, que contribuyan a fomentar la independencia. Tales como: dividir en sílabas, señalar sílaba acentuada, redactar oraciones, realizar dibujos entre otros.

Actividad 6. Título: El ratón y el gato.

Objetivo: Desarrollar habilidades (asociaciones de conceptos, objetos, fenómenos naturales) en el trabajo con fichas que permitan la independencia en los educandos de 1º, 2º grados en el multígrado.

Medio: Fichas. Forma organizativa: equipos. Evaluación: coevaluación.

Instrumentación:



La maestra prepara el aula en tres filas de mesas de asientos dobles, una para los ratones y otra para los gatos y la del centro es la ratonera. El juego consiste en que cada educando escoge su bando (ratones o gatos) y dejan la fila de la ratonera vacía. Quien conduce, explica que un gato debe sacar una ficha, esta dice: ¿Qué es el queso?, y coloca la ficha encima de la mesa.

Uno de los ratones viene a buscar la ficha que tiene este enunciado (¿Qué es el queso?) lee lo que le pide la ficha y resuelve en la pizarra el ejercicio, si lo resuelve correctamente se lleva el queso a su cueva y burla al gato, si se equivoca el gato puede responderle, dándole respuesta correcta a lo que se pide en la ficha, si lo hace bien se lleva el ratón a la ratonera y se queda con él a su cuidado, sino supiera el gato responder correctamente, entonces el ratón le pone un cascabel y el gato se sienta en la fila de los ratones. Siempre a los que se equivocan antes de concluir se les da la oportunidad de volver a contestar y si lo hacen bien regresan a su fila. Las fichas tendrán las siguientes interrogantes.

Ficha 1	Ficha 2	Ficha 3	Ficha 4	Ficha 5	Ficha 6
Sinónimo. Casa Bonita.	Antónimo Abrir Alegre	Coloca la tilde: Mama Papa Bebe.	Coloca la letra que falta: (hie, hue) __lla. __le. __lo. __rba.	Coloca la letra que falta: (que, qui) __so. Mante__lla. Pan__. Par__. __ero.	Completa la siguiente expresión: Los seres vivos necesitan del __, del __, y del __ para poder vivir,

Conclusiones

El sistema actividades propuesto permite contribuir a la independencia en educandos de 1º, 2º grados desde los turnos de juego, en la institución educativa de la enseñanza primaria multigrado. A través de las actividades el educando puede adquirir habilidades intelectuales y habilidades relacionadas con el trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde los turnos de juego. También puede desarrollar habilidades de trabajo independiente para interactuar con educandos, docentes, familia, a lo que se une la motivación con el uso de medios de enseñanza y juegos didácticos, atemperados a las



condiciones del centro educativo. Las actividades aportan, en medida ascendente, al tránsito progresivo del desarrollo integral de cada educando.

Referencias bibliográficas

- Beltrán, Y (2021). Sistema de actividades para contribuir al desarrollo de la creatividad en los niños del grupo preescolar de la escuela primaria José de la Luz y Caballero del municipio Morón. [Trabajo de Diploma. Centro Universitario Municipal, Morón]. Repositorio Institucional– Centro Universitario Municipal, Morón.
- Caballero, Elvira (2002). *Didáctica de la escuela primaria. Selección de lecturas*. Pueblo y Educación.
- Crespo O'Relly, Nismel. (2008) Sistema de actividades para la organización del proceso pedagógico de la escuela primaria multigrado Julio Antonio Mella en el municipio Morón. [Tesis de Maestría. UCP “Manuel Ascunce Domenech”]. Repositorio Institucional–UCP “Manuel Ascunce Domenech”. Ciego de Ávila.
- Franco García, Olga, (2006). *Lectura para Educadores Preescolares III*. Pueblo y Educación,
- Franco García, Olga (2011). *Lectura para Educadores Preescolares VI*. Pueblo y Educación.
- González, A y Soca Gener M (2002). *Nociones de sociología, psicología y pedagogía*. Pueblo y Educación.
- Jukovskaia. (1978). *La educación del niño en el juego*. Pueblo y Educación.
- Pérez, José (1985). *La Edad de Oro*. Pueblo y Educación.
- Rico Montero, P., et al. (2008). *Exigencias del Modelo de escuela primaria para la dirección por el maestro de los procesos de educación, enseñanza y aprendizaje*. Pueblo y Educación.
- Rodríguez, J., et al. (2004). *El Trabajo Científico Metodológico y sus particularidades en el Sector Rural: Folleto No 2*. Ministerio de Educación de Cuba.
- Romero, T. et al. (2008). *Formación integral de los niños y niñas del sector rural: Folleto No. 4*. Ministerio de Educación de Cuba.